Ys+

Contenu de l'extension

Pour le cinquième joueur :

- 14 cylindres courtiers
- 1 marqueur
- 1 planche de 14 autocollants
- 1 paravent

- 1 paravent supplémentaire

- 22 cartes “Marqueur”
- 6 cartes “Aide de jeu”
- 12 cartes “Personnage”
- 14 cartes “Evénement”
- La présente règle

Nouvelles cartes Personnage



Douanier : Le joueur désigne une couleur de gemme (y compris Blanc mais pas Noir). Lors de ce décompte, les gemmes de la couleur désignée sont supprimées des cartes “Bateau” placées dans les quartiers et ne peuvent être remportées (au détriment du troisième et parfois du deuxième joueur placé dans le quartier). Par contre, le marché reste inchangé et les gemmes blanches (si Blanc n’est pas la couleur désignée), peuvent produire la couleur interdite.



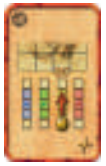
Financier : Lors du décompte où cette carte est jouée, toutes les zones de commerce rapportent 1 point au lieu de 3 au joueur qui dispose d’une majorité. Cela implique donc que pour chacune des quatre zones, le gain de 1 point peut être appliqué à un autre joueur que celui ayant joué la carte. Si cette carte est jouée dans le même tour que le marchand, les effets des deux cartes s’annulent (les zones de commerce rapportent donc 3 points normalement).



Garde royal : Lors de ce tour de jeu, le joueur pourra placer l’un des courtiers placés devant son paravent sur le plateau (dans la ville ou le marché ; le courtier est placé face visible, en sus des deux courtiers “normaux” du joueur). Lors du décompte, il ne disposera plus que des deux courtiers restants devant son paravent pour résoudre les égalités.



Imitateur : Cette carte doit être jouée juste après qu’un joueur utilise une carte “Personnage” (sans tenir compte de l’ordre du tour de jeu). Le joueur “copie” le pouvoir qui vient d’être joué et pourra également en appliquer les effets à son avantage. Les pouvoirs de l’Intrigant et du Pape ne peuvent être copiés.



Investisseur : Au début du décompte, le joueur désigne une couleur de gemme. Cette couleur remportera automatiquement le décompte des colonnes au marché. Les autres couleurs sont décomptées normalement.



Favorite : Cette carte ne compte pas dans la limite de 2 cartes que peut utiliser un joueur à un tour donné. A la fin de la partie, le joueur qui gagne cette carte ajoute 2 points au total de ses courtiers écartés pour la faveur du Roi.



Moine : Au début de ce décompte, le joueur peut décider de retirer juqu’à 2 de ses courtiers de la ville ou du marché. Il replace ces courtiers derrière son paravent et marque autant de points de victoire que la valeur faciale des courtiers écartés.



Pape : Cette carte ne compte pas dans la limite de 2 cartes que peut utiliser un joueur à un tour donné. Le joueur qui gagne cette carte la place à côté des gemmes qu’il a remportées. Lors du décompte de fin de la partie, il remporte automatiquement les égalités de gemmes face aux autres joueurs (mais pas les égalités pour la faveur).



Philosophe : Lors de ce tour, le joueur pourra placer jusqu’à deux courtiers sur une ligne noire qui sépare deux zones (y compris entre deux quartiers différents). Les courtiers peuvent être placés sur des lignes différentes et à des tours différents. Juste avant le décompte, il choisit dans laquelle des deux zones iront finalement les courtiers.



Professeur : Au début du décompte, le joueur désigne un quartier. Pour ce décompte, la valeur de chacun de ses pions dans le quartier est augmentée de 1.



Roublard : Lors de ce tour de jeu, le joueur pourra échanger deux gemmes de son choix contre une pierre noire ou 3 points de victoire.



Trafiquant : Cette carte ne compte pas dans la limite de 2 cartes que peut utiliser un joueur à un tour donné. Le joueur qui gagne cette carte la place à côté des gemmes noires qu’il a remportées. S’il remporte au moins 8 gemmes noires à la fin de la partie, il gagne un bonus de 5 points de victoire.

Evénements

Les cartes “Evénement” (cadres violets), permettent de jouer différemment à Ys (par exemple en changeant au cours du jeu les règles de pose des courtiers).

Il existe deux types d’événements : les événements de quartier (qui ne se produisent que dans un quartier donné) et les événements généraux. Les événements de quartier sont figurés par une icône représentant un quartier, en haut de la carte. Dans la description qui suit, elles sont repérées par un (Q).

Mise en place : Les cartes “Evénement” sont mélangées. Lors de la mise en place du jeu, 3 cartes “Evénement” sont mélangées aux 3 cartes “Personnage” de chaque quartier. Les cartes restantes sont replacées dans la boîte, face cachée.

Jeu des événements : Au moment où l'on met en place les cartes "Personnage" dans les palais (Phase 1 du tour de jeu), des événements peuvent se produire (si une carte à cadre violet est tirée).

Si la carte est un événement de quartier, elle est placée dans le port du quartier concerné afin que les joueurs puissent la consulter pendant le tour. Si c'est un événement général, suivre les indications particulières figurant plus bas. Après le tirage d'un événement, on pioche une nouvelle carte "Personnage" (sauf si l'événement est Quarantaine, voir plus bas) pour le palais. Si c'est à nouveau un événement qui sort, il est ignoré : on le défausse immédiatement et on le remplace par une nouvelle carte personnage. L'opération est répétée dans les quatre palais (jusqu'à quatre événements peuvent donc être actifs simultanément).

Il est à noter que des événements peuvent se produire lors du dernier tour (avant la mise en place des cartes "personnage" à cadre bleu). Les événements ne restent actifs que pendant le tour où ils ont été activés.

Cartes Evénement



Ambassade : Lors de la phase de mise en place, on tire une carte "Bateau" supplémentaire qui est placée au centre de la ville. Lors du décompte qui suit, les courtiers placés dans chacun des palais ne sont pas replacés derrière les paravents des joueurs. Avant de décompter le Marché, on procède à un décompte spécial en additionnant, pour chacun des joueurs, les courtiers placés sur les 4 palais. Les gemmes situées sur la carte "Bateau" sont alors attribuées aux joueurs majoritaires, comme dans le cas d'un quartier.



Contrebande (2x) : La carte est placée à côté du plateau. Lors de leur tour, les joueurs peuvent placer sans limite des courtiers (visibles ou cachés) sur la carte. Avant de faire le décompte du marché, chaque joueur fait le total des courtiers placés sur la carte. Le joueur dont le total est le plus élevé remporte au choix 2 gemmes quelconques, ou 1 gemme noire ou 3 points de victoire.



Courtage : Lors du décompte, toutes les colonnes du marché rapporteront une gemme. La couleur de la gemme est déterminée par celle de la colonne. La gemme est attribuée selon les règles habituelles et le décompte des colonnes a lieu normalement.



Démocratie (Q) : Tous les courtiers placés dans le quartier où se trouve cette carte auront une valeur égale à 1 lors du décompte du quartier et de ses zones (cela est également valable pour les courtiers de valeur 0 ou si des cartes comme le professeur ou le mercenaire sont jouées sur ce quartier).



Enrichissement (Q) : Chaque gemme (y compris la gemme noire) collectée lors du décompte du quartier où se trouve cette carte rapportera 1 point à son propriétaire.



Incognito (Q) : Dans ce quartier, on ne peut placer que des courtiers face cachée. Cela n'autorise cependant pas les joueurs à poser sur sa face cachée un courtier qui devrait normalement être visible.



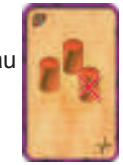
Indiscrétion : Lors du décompte des colonnes, la colonne sur laquelle les joueurs auront le plus misé montera de 4 cases au lieu de 2, et la seconde de 2 cases au lieu de 1. Les égalités entre colonnes sont traitées normalement ainsi que les gemmes dont les valeurs descendent (-1, -2).



Naufrage (Q) : Le bateau qui devait accoster dans ce quartier a fait naufrage et n'arrive pas au port. Dans ce quartier on ne gagnera donc que les bonus de zones (gemme noire, 3 points, carte). Le pouvoir du Capitaine ne peut agir sur ce quartier.



Quarantaine (Q) : Ce quartier est en quarantaine, et les zones sont vides (ne pas tirer de carte "Personnage" après le tirage de l'événement). Le bateau représente donc la seule source de revenu pour ce quartier (le décompte est effectué normalement).



Restriction (Q) : Dans ce quartier, chaque joueur ne peut placer que 2 courtiers au maximum, qu'ils soient visibles ou cachés.



Révolte (Q) : Aucun pouvoir n'a d'effet dans ce quartier. Il est donc impossible d'y bloquer des zones, amener des pions, changer les valeurs des zones, examiner des courtiers cachés, etc...



Spéculation : Chaque joueur peut choisir secrètement une gemme de la banque et la cache derrière son paravent. A la fin de la partie, chaque joueur révèle son choix. Si la gemme du joueur correspond à la gemme la plus haute du marché (les égalités sont considérées normalement), il remporte 3 points de victoire, sinon, il en perd 2. Si le joueur n'a rien choisi, il ne perd ni ne gagne rien.



Transparence (Q) : Dans ce quartier, on ne peut placer que des courtiers face visible. Cela n'autorise cependant pas les joueurs à poser sur sa face visible un courtier qui devrait normalement être caché.

Marqueurs : Les cartes "Marqueur" sont utilisées pour régler les cas de pénurie de gemmes à la banque. Si une couleur vient à manquer, les joueurs possédant 5 gemmes de cette couleur les rendent à la banque et les remplacent par une carte "Marqueur" correspondante.

Ys à 3 joueurs

Toutes les règles du jeu à 4 restent valides mais :

Les joueurs doivent décider au début de la partie s'ils utiliseront 4 ou 3 quartiers (dans ce cas, on n'utilisera pas le quartier n°4). En n'utilisant que 3 quartiers, les parties seront plus tendues !

On ne gagne plus que 3 gemmes dans chaque port (c'est à dire les 3 gemmes représentées sur les cartes "Navire", la gemme la plus grosse ne comptant plus double). Lors du décompte d'un quartier, le joueur majoritaire gagne 2 gemmes et le second une gemme. Le troisième joueur ne gagne donc rien.

Pour remplir le marché, on n'utilise que les deux petites gemmes de la carte "Navire" qui est tirée. Ces gemmes sont placées sur les lignes 2 et 3 du marché. On ne peut plus poser de courtiers sur la ligne 1 (qui se comporte donc comme la ligne 0 à quatre joueurs).

Ys à 2 joueurs

On jouera comme dans le jeu à 3 joueurs (mais obligatoirement sur 3 quartiers). De plus :

Chaque joueur prend les 11 courtiers de sa couleur plus quatre courtiers de valeur 4, 2, 1 et 0 d'une troisième couleur (qui sera un joueur neutre). Le marqueur de score de ce joueur neutre est placé sur la case de départ avec les marqueurs des joueurs humains. La mise pour l'ordre du tour est réglée normalement entre les deux joueurs humains qui s'attribuent ainsi les cartes d'ordre "1" et "2".

A son tour, un joueur place ses courtiers normalement (l'un face visible et l'autre face cachée). Il place en plus -où il le souhaite - un de ses quatre pions neutres, face cachée. Une fois posés, les pions neutres ne pourront plus être consultés par aucun des joueurs.

Après la phase de pose, on procède au décompte avec les modifications suivantes :

Le joueur neutre gagne toutes les égalités dans lesquelles il est impliqué (seule exception : le joueur neutre peut être battu par un joueur détenant la carte "Intrigant").

Si le joueur neutre gagne les cartes "Prince" ou "Roi", il marque des points normalement. S'il gagne une autre carte, cette dernière est simplement défaussée et le joueur neutre gagne immédiatement une gemme en remplacement.

Quand il doit choisir une couleur de gemme, le joueur neutre choisit automatiquement la gemme la plus forte du marché. Si plusieurs couleurs sont en première place, il choisit par défaut la gemme la plus à gauche (bleu, puis vert, puis jaune, puis rouge).

Quand il gagne un décompte de quartier, le joueur neutre choisit par défaut les deux gemmes les mieux placées au marché parmi celles proposées sur la carte "Navire". Si une gemme blanche est disponible, il choisit celle-ci en priorité en lui donnant la couleur de la gemme la plus haute du marché (la plus à gauche en cas d'égalité).

Si le joueur neutre doit faire bouger les cotations du marché, il fait toujours monter en priorité les couleurs pour lesquelles il possède le plus de gemmes. S'il possède autant de gemmes dans deux couleurs où plus, il donne la préférence à la couleur la plus à gauche.

A la fin de la partie, si le joueur neutre ne possède aucune gemme dans une couleur, il marque quand même les points de la troisième place pour cette couleur.

Note : si les joueurs sont suffisament expérimentés, ils peuvent augmenter la "force" du joueur neutre en changeant la valeur des courtiers neutres qu'il joue chacun à 4, 3, 1 et 0 (et pourquoi pas encore plus !)

Ys à 5 joueurs

Pour jouer cette variante, il convient d'utiliser les courtiers fournis dans l'extension. Toutes les règles du jeu à 4 restent valides mais de plus :

Aux 11 courtiers de départ, les joueurs ôtent un courtier de valeur 1, ainsi qu'un courtier de valeur 3 (ces courtiers sont rangés dans la boîte).

Pour remplir le marché, on utilise les quatre gemmes de la carte "Navire" qui est tirée (la grosse gemme est donc double). Ces quatre gemmes sont posées aléatoirement sur les lignes 0, 1, 2 et 3 du marché. Lors de la phase de pose, les joueurs pourront donc placer des courtiers normalement sur la ligne 0 (comme pour les autres lignes, cela rapportera un point de victoire).

La mise pour l'ordre du tour est réglée normalement, mais on ajoute évidemment la carte d'ordre "5".

Lors de la phase de pose, au lieu de faire quatre tours, les joueurs n'en feront que trois (ils placeront donc six courtiers - trois visibles et trois cachés - au lieu de 8).

A la fin de la partie, lors du décompte des gemmes de base, le joueur qui termine en 5ème position d'une couleur ne marque pas de points pour cette couleur. De même si deux joueurs sont ex-aequo en quatrième place, aucun d'eux ne marque de points (application normale de la règle d'égalité entre joueurs).

La Faveur du Roi

La variante de la Faveur du Roi (dont l'utilisation est chaudement recommandée), est jouable à 3, 4 et 5 joueurs. Dans tous les cas, seuls les trois premiers "flatteurs" marquent des points (à moins que des ex-aequo obligent au partage des points).